

Nom : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_

# Évaluation pratique – Python .../60

## Sujet

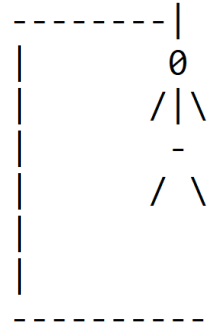
Vous devez réaliser le jeu du pendu en console.

*Le pendu est un jeu consistant à trouver un mot en devinant quelles sont les lettres qui le composent. Le jeu se joue traditionnellement à deux, avec un papier et un crayon, selon un déroulement bien particulier.*

*Il est occasionnellement pratiqué dans les salles de classe où un élève au tableau joue contre l'ensemble de ses camarades, en dessinant à la craie. Les étudiants d'une manière ludique tout en corsant largement la difficulté du jeu.*

*Le dessin une fois terminé montre un bonhomme allumette pendu.*

Selon Wikipédia



## Consignes

L'application commence par présenter un menu dans lequel plusieurs informations sont reprises.

### Menu

Parmi ces informations :

- Une présentation propre de l'interface (console)
- Un menu à choix dont les différents niveaux attendus sont :
  - o 1. Facile
  - o 2. Moyen
  - o 3. Difficile
- Le nombre de parties gagnées / perdues (bonus)

Chaque niveau de difficultés offre une contrainte en termes de nombre de caractères à deviner.

A chaque tentative de sélection, le programme doit vérifier les entrées pour qu'il ne plante jamais !

Si une entrée n'est pas correcte, l'utilisateur est invité à entrer à nouveau son choix.

### Niveau sélectionné

Une fois que le niveau a été sélectionné, le programme génère un mot aléatoire tiré depuis un tableau reprenant les différents mots du niveau.

Le mot est ensuite affiché sous forme de « \_ » pour montrer le nombre de lettres à deviner. Ces tirets du bas sont espacés par un espace pour la lisibilité.

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

### Vérification des entrées

Lorsque vous entrez une lettre, vous devez vérifier si elle est présente dans le mot. Dans le cas où elle l'est, il faut dévoiler au niveau des tirets du bas la lettre. Dans le cas contraire, le nombre de tentatives diminue.

Le caractère entré ne doit pas faire planter votre programme, si le caractère est :

- Un nombre : indiquer qu'il ne peut pas entrer de nombres ;
- Une lettre déjà entrée : indiquer qu'il l'a déjà entrée ;
- Une lettre incorrecte : indiquer que la lettre est incorrecte ;

A chaque nouvelle lettre proposée, l'affichage des lettres entrées se met à jour pour afficher toutes les lettres qui auront été proposées. Si une lettre a déjà été choisie par l'utilisateur, elle ne doit pas être affichée une seconde fois.

### Fin de partie

Lorsque vous avez trouvé le mot ou que vous avez utilisé vos 10 chances, une vue de fin de partie apparaît. Sur celle-ci, s'affiche :

- En cas de victoire : "Gagné ! Vous avez trouvé le mot {mot} en {nbTentatives} tentatives."
- En cas de défaite : "Perdu ! Vous avez épuisé vos {MAX\_TENTATIVES} tentatives. Le mot était {mot}"

Une fois la vue affichée, il faut demander à l'utilisateur s'il souhaite continuer ou non. Attention que toute entrée ne doit pas faire planter le programme !

Si la partie se termine, un message de fin de partie s'affiche. Dans le cas contraire, le menu réapparaît en mettant à jour les informations sur le menu.

Lorsqu'une partie est relancée, un nouveau mot est choisi, attention qu'un mot utilisé ne peut plus être choisi à nouveau. Lorsque tous les mots ont été sélectionnés, les mots sont replacés dans la sélection.

### Bonus

- Afficher l'évolution du pendu pour chaque mauvaise entrée.
- Afficher les statistiques des parties sur le menu principal

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

### Cotation

Afin de rendre l'application opérationnelle, quelques points sont à réaliser. Voici une liste des fonctionnalités à retrouver dans le programme. Des points bonus peuvent être attribués mais ne sont pas les fonctionnalités principales à réaliser. Vous pouvez toujours les réaliser si vous voulez récupérer quelques points. Attention toutefois que vous ne devez pas perdre de temps à leur réalisation.

Fonctionnalité	Description	Points
Lancer	Le programme se lance et tourne correctement	... / 5
Menu	Affichage du menu et choix de l'utilisateur	... / 5
Sélection mot	Sélectionner le mot en fonction du menu	... / 5
Afficher mot	Affichage du mot sous forme de tirets du bas " _ "	... / 5
Vérifier lettre	Vérification de la lettre entrée par rapport aux lettres dans le mot	... / 10
Vérifier mot	Vérification si toutes les lettres ont été trouvées	... / 10
Rejouer	Proposer à l'utilisateur s'il veut relancer une partie	... / 5
Vérifier les entrées	Vérification de <b>toutes</b> les entrées pour que le programme ne plante jamais	... / 15

### Bonus

Fonctionnalité	Description	Points
Dessin	Dessiner le pendu au fur et à mesure des étapes	+ 5
Statistique	Statistique Victoire / Défaite	+ 5
Mot aléatoire	Générer un mot aléatoirement dans un tableau de mot	+ 5
Texte coloré	Mettre du texte en couleur	+ 5



Nom : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_

```
Le mot mystère : m _ _ _ _
|-----|
|         | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|-----|
|Proposition| z | e | r | t | y | u | p | q | d |
|-----|
Votre proposition 10 : d
```

```
Le mot mystère : m _ _ _ _
|-----|
|         | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|-----|
|Proposition| z | e | r | t | y | u | p | q | d |
|-----|
Votre proposition 10 : d
Vous l'avez déjà proposée !!
Votre proposition 10 :
```

```
Le mot mystère : m _ _ _ _
|-----|
|         | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|-----|
|Proposition| z | e | r | t | y | u | p | q | d |
|-----|
Votre proposition 10 : d
Vous l'avez déjà proposée !!
Votre proposition 10 : 1
Ce n'est pas une lettre !!
```

```
*****

C'est perdu ! Le mot était : maison

*****
Voulez-vous rejouer ? true/false
```

```
*****

Gagné !

*****
Voulez-vous rejouer ? true/false
```

```
Voulez-vous rejouer ? true/false
fds
Réponse incorrecte : true ou false uniquement
Voulez-vous rejouer ? true/false
```